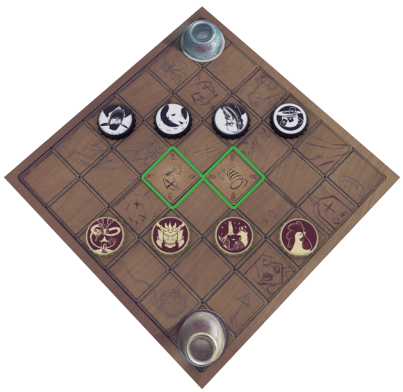
SODA POP MODULES

Top Cap

Estos dos módulos cambian las reglas para todas las chapas que inicien su movimiento encima de ellos. Se pueden utilizar juntos o por separado.

Durante la preparación, se colocan las dos losetas correspondientes a los módulos elegidos en los espacios que se muestran en la imagen de abajo. Si se usan ambos módulos, se barajan las 4 losetas juntas y se colocan dos de ellas al azar en los espacios.



Ralentización

Si una ficha inicia su movimiento en una loseta de Ralentización, la distancia que recorra se reducirá en uno, siempre que vuelva a caer en un espacio vacío.

Loseta de Salto

Si una ficha inicia su movimiento en una loseta de Salto, podrá moverse por encima de tantas chapas como quiera, siempre que recorra su distancia íntegra y caiga en un espacio vacío.

Forgenesis

Antes de seleccionar las criaturas durante la fase de preparación, se podrá añadir a la partida una o ambas criaturas nuevas.

Habilidades pasivas

Una de las criaturas nuevas inaugura el novedoso concepto de habilidad pasiva. Las criaturas con habilidades pasivas nunca activan dicha habilidad, lo que significa que, cuando se activa la criatura, esta solo puede moverse. Por esta razón, a las criaturas con habilidades pasivas nunca se les da la vuelta, ya que no tienen lado de reposo.

Las criaturas pasivas tienen habilidades que se consideran activadas según ciertas condiciones concretas; la activación no es opcional. Las habilidades pasivas se pueden usar varias veces en el mismo turno.

La mariposa **puede** copiar una habilidad pasiva, que estará activa en la mariposa hasta el final del turno en curso.

Habilidad del topo

Coloca al topo en un espacio vacío del tablero que esté adyacente en perpendicular a, por lo menos, otra criatura aliada que, a su vez, **no** se encuentre adyacente en perpendicular a ninguna criatura del adversario.

Habilidad pasiva del caracol

Todos los espacios adyacentes en perpendicular al caracol se consideran resbaladizos. Todas las criaturas que se muevan a un espacio resbaladizo deberán seguir moviéndose en la misma dirección hasta alcanzar el primer espacio no resbaladizo. Si el primer espacio no resbaladizo está ocupado, se detendrán en el último espacio resbaladizo. Esto podría llevar a que una criatura se salga del tablero. Los espacios resbaladizos no afectan a las habilidades de las criaturas. Las bases de las esquinas no pueden ser resbaladizas.

Cat-a-comb

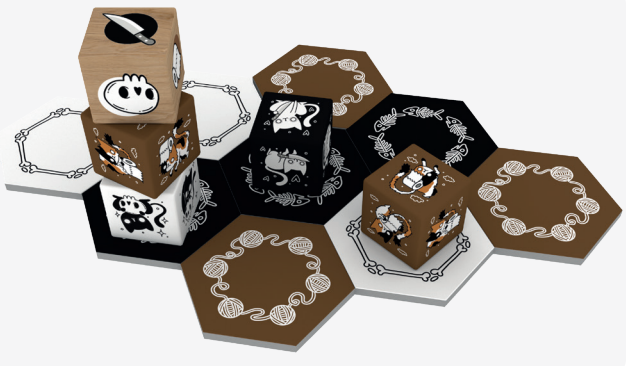
Estos dos módulos se pueden usar juntos o por separado.

Cubo valioso

Durante la fase de preparación, antes de colocar ningún cubo, se sustituye uno de los cubos de gato neutrales por el cubo valioso. El cubo valioso debe mostrar la cara neutral (papel higiénico) hacia arriba al colocarlo durante la preparación.

Siempre que un jugador mueva el cubo valioso, deberá decidir si orientarlo con la calavera, el cuchillo o el papel higiénico hacia arriba.

El cubo valioso se considera equivalente a un cubo de gato del mismo color que la cara que esté bocarriba en ese momento. Esto significa que el cubo valioso no puede mostrar la cara que coincida con un gato que se encuentre justo debajo o encima de él.



Papel higiénico

Durante la fase de preparación, todos los jugadores cogen una ficha de papel higiénico cuyo color coincida con sus cubos de gato.

Una vez por partida, cada jugador podrá colocar su ficha de papel higiénico **en vez** de mover o colocar cubos de gato. La ficha de papel higiénico se debe colocar en un espacio vacío cuyo color coincida con el de la ficha. Cuando se coloca, la ficha de papel higiénico ya no se puede mover bajo ninguna circunstancia hasta el final de la partida. Los espacios con una ficha de papel higiénico se consideran **inexistentes**, lo que significa que no se pueden colocar cubos en ellas. Ganará la partida el jugador que controle los dos espacios restantes de ese color.

Lightseeker

Se puede añadir a la criatura mágica Rho a la partida para aumentar su dificultad. Durante la fase de preparación, se coloca a Rho en el espacio vacío que quede después de que el jugador inicial haya volteado un cubo.

Se pueden voltear o arrastrar cubos al espacio de Rho. En ese caso, Rho deberá colocarse en el espacio vacío que haya dejado el cubo que se haya movido. Después, el jugador actual podrá valerse de los poderes mágicos de Rho para rotar cualquier cubo (solo uno) que esté perpendicularmente adyacente a Rho. Al rotar un cubo, el jugador debe procurar que la cara que esté boca arriba siga estando boca arriba, aunque podrá rotarlo hasta tres veces en dirección horaria o antihoraria.

Se puede mover a Rho varias veces durante un mismo turno.

Reglas en formato digital

El reglamento digital está disponible en thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.